CYBERCON III QUICKSTART

LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST:

Insert the disk in drive and turn on computer. Game will load and run automatically.

CBM Amiga:

Insert the disk in drive and turn on computer. Game will load and run automatically.

IBM PC & Compatibles

Boot in DOS. At the 'A>' prompt insert the game disk in disk drive A, and then type CYBERCON then press enter.

SECURITY

Cybercon III has an integral software copy-protection routine. At various points in the game, including soon after the beginning, the player must pass a security check to proceed further with the game. When you interrogate certain doors in the Complex, a four-part alpha-numeric code appears on a black panel beside the door. The first two letters/numbers refer to the outer rings of the Code Wheel (supplied with the game): line these up, the first letter/digit on the outer wheel, second letter/digit on the inner wheel. The two digit number below tells you which window on the Code Wheel to refer to. Type in the letter/number you find there.

For each correct answer, you are given a Sonic Key code for that door. You require three correct answers. Press RETURN to activate and open the door. The game can now proceed.

SAVING A GAME

To save a game you must first enter a save game room - these can easily be identified by the code wheel logo on the door.

Once in the room you will see a communications console - walk up to this console and it will self activate requesting a disk on which to save the game. (This disk need not be formatted as this is done automatically). Once you have inserted the disk, use the sonic key to interrogate and then operate the console - this will actually save the game. (Only one saved game per disk)

Note: To exit a save game room requires the use of the code wheel as at the start of the game.

RESTORING A SAVED GAME

There are 2 ways to restore a saved game:

After you boot the game, or hit ESC during the game, a menu will appear allowing the user to either start a fresh game, continue the game (if relevant) or restore a saved game. Before selecting the restore option make sure your saved game disk is in the drive.

If you die during play and a saved game disk is in the drive, you will automatically be restored to the position of that saved game.

KEYS

F1 to F4	Energy bank on/off toggle for each of the four banks (if fitted)
F9	Interrogate (activate sonic key in interrogate mode)
F10	Jump. Hold down to build up jump power up to max dependent on power available to Power Armour (PA). Release to jump.
< >	Slide icon strip left right to select backpack item or sonic key icon.
Space	Pick up or drop an object (depending on whether item selected) or load icon into sonic key for playback.
Return	Play the keycode loaded into the sonic key.
Numeric pad	9 & 3 move the multi-function display between it's three modes 7 & 1 weapon/camera select depending upon mode.
Cursor left/right	Select PA system for control
Cursor up	Toggle selected PA system on/off
Cursor down	Toggle selected PA system repair status on/off
Shift + function key (F1-F10)	Save current PA set up onto function key.
CTRL + function key (F1-F10)	Restore PA set up from that function key.

COPYRIGHT © & Ⓟ 1991 The Assembly Line and U.S. Gold Ltd. All rights reserved.

CYBERCON III QUICKSTART

MODE DE CHARGEMENT

Atari ST:

Insérez la disquette dans le lecteur et mettez votre ordinateur en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

CBM Amiga.

Insérez la disquette dans le lecteur et mettez votre ordinateur en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

IBM PC & Compatibles:

Bootez en DOS. Au message-guide 'A>' insérez la disquette de jeu dans le lecteur A et tapez CYBERCON. Appuyez ensuite sur enter.

SECURITE

Cybercon comprend une routine de protection de copie de logiciel intégrale. A divers moments du jeu, y compris au début, le joueur sera soumis à un contrôle de sécurité après lequel il pourra continuer à joueur. Quand vous interrogez certaines portes dans le Complexe, un code alphanumérique en quatre parties apparaît sur un panneau noir à côté de la porte. Les deux premières lettres ou les deux premiers chiffres se rapportent aux cercles extérieurs de la Roue de Code (fournie avec le jeu). Mettez-les dans le bon alignement, premier caractère sur le cercle extérieur, second caractère sur le cercle intérieur. Le nombre de deux chiffres se trouvant en-dessous vous indique à quelle fenêtre de la Roue de Code vous référer. Tapez la lettre/le chiffre que vous y trouvez. Pour chaque réponse correcte, vous recevez un code de Touche Sonique pour cette porte. Le jeu peut alors continuer.

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE

Pour sauvegarder une partie, vous devez d'abord introduire une pièce de sauvegarde de partie. Elles sont facilement indentifiables par le logo de la roue imprimé sur la porte. Une fois que vous serez dans cette pièce vous verrez une console de communication. Allez jusqu'à cette console et elle s'activera automatiquement vous demandant sur quelle disquette sauvegarder la partie. (Cette disquette n'a pas besoin être formatée car ceci est fait automatiquement). Une fois que vous avez inséré la disquette, utilisez la clé sonique pour interroger et pour faire fonctionner la console. Ceci sauvegardera la partie. (Une seule partie sauvegardée par disquette).

Remarque: Pour sortir d'une salle de jeu, vous devez utiliser la roue de code comme au début de la partie.

POUR RESTITUER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Il y a 2 façons de restituer une partie sauvegardée:

Quand vous aurez booté le jeu, ou appuyé sur la touche ESC pendant la partie, un menu apparaîtra permettant à l'utilisateur soit de commencer une nouvelle partie, soit de continuer la partie ou de restituer une partie sauvegardée. Avant de sélectionner l'option de restitution, vérifiez que votre disquette de sauvegarde de partie est dans le lecteur.

Si vous mourez pendant la partie et qu'une disquette de partie sauvegardée est dans le lecteur, vous serez automatiquement restitué à la position de cette partie sauvegardée.

TOUCHES

Fl à F4	Banque d'énergie active/non active pour chacune des quatre banques (si elles sont installées)
F9	Interroger (active la touche sonique en mode d'interrogation)
F 10	Saut. Maintenez-la enfoncée pour accumuler un maximum de puissance de saut en fonction de la puissance disponible pour l'Armure Electrique (PA). Relâchez pour sauter.
< >	Faites glisser la bande d'icônes de gauche à droite pour sélectionner l'icône de sac à dos ou de clé sonique.
Space	Ramasser ou lâcher un objet (selon s'il est sélectionné) ou charger une icône dans la clé sonique pour l'entendre.
Return	Jouer le code-clé chargé dans la clé sonique
Clavier numérique	9 & 3 déplacent l'affichage à fonctions multiples entre ses trois modes. 7 & 1 sélection d'arme/caméra en fonction du mode
Curseur gauche/droite	Sélectionner système de PA pour le contrôle
Curseur en haut	Alterner entre avec/sans PA.
Curseur en bas	Alterner entre avec/sans état de la PA.
Shift + touche de fonction (Fl-F10)	Sauvegarder réglage actuel de la PA sur touche de fonction.
CTRL + touche de fonction (F 1 -F 10)	Restituer réglage de PA à partir de cette touche de fonction.

COPYRIGHT © & Ⓟ 1991. The Assembly Line et U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés .

CYBERCON III BLITZSTART

LADEANWEISUNGEN

Atari ST

Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

CBM Amiga

Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

MS-DOS Kompatible

Booten Sie mit DOS. Bei der Meldung "A>" legen Sie die Spieldiskette ins Laufwerk A. Geben Sie dann CYBERCON ein und drücken Sie Enter.

KOPIERSCHUTZ

Cybercon III besitzt einen eingebauten Kopierschutz. An verschiedenen Stellen im Spiel, unter anderem kurz nach Beginn, muß der Spieler einen Sicherheitstest bestehen, um weiterspielen zu können. Wenn Sie bestimmte Türen im Komplex durchschreiten wollen, erscheint ein vierteiliger alphanumerischer Code im schwarzen Kontrollpult neben der Tür. Die ersten beiden Buchstaben/Zahlen beziehen sich auf die äußeren Ringe der Codescheibe (die mit dem Spiel geliefert wird); bringen Sie beide untereinander, 1. Buchstabe/Zahl auf dem äußeren Ring, 2. Buchstabe/ Zahl auf dem inneren Ring. Die nächsten beiden Zeichen sagen Ihnen, welches Fenster Sie im mittleren Ring suchen müssen. Geben Sie die Buchstaben/Zahlen ein, die Sie dort vorfinden. Für jede richtige Antwort erhalten Sie einen Tonschlüssel-Code für diese Tür. Drei richtige Antworten sind erforderlich. Drücken Sie die RETURN-Taste, um die Sequenz zu aktivieren und öffnen Sie die Tür. Das Spiel kann nun weitergehen.

EIN SPIEL SICHERN

Um ein Spiel zu sichern, müssen Sie zuerst einen Sicherungsraum betreten - sie sind leicht zu erkennen, da sie eine Abbildung der Codescheibe an der Tür tragen. Im Raum sehen Sie eine Kommunikationskonsole - gehen Sie darauf zu und sie wird sich selbst aktivieren und eine Diskette anfordern, auf der Sie das Spiel sichern möchten. (Diese Diskette braucht nicht formatiert zu werden, da dies automatisch geschieht.) Haben Sie die Diskette eingelegt, benutzen Sie den Tonschlüssel zur Abfrage und bedienen die Konsole - damit wird das Spiel dann tatsächlich gesichert. (Es ist nur ein Spielstand pro Diskette möglich).)

Hinweis: Zum Verlassen des Sicherungsraumes ist die Codescheibe erforderlich wie zu Beginn des Spiels.

LADEN EINES GESICHERTEN SPIELS

Es gibt zwei Methoden, ein gesichertes Spiel zu laden: Nachdem Sie das Spiel gestartet haben oder wenn Sie während des Spiels ESC drücken erscheint ein Menü, das Ihnen ermöglicht entweder ein neues Spiel zu beginnen, das Spiel fortzusetzen (falls nötig) oder ein gesichertes Spiel zu laden. Bevor Sie die Option "RESTORE" (Laden) wählen, stellen Sie sicher, daß die Diskette mit dem Spielstand eingelegt ist.

Sterben Sie während des Spiels und es befindet sich eine Diskette mit einem Spielstand im Diskettenlaufwerk, setzen Sie das Spiel automatisch an der gespeicherten Position fort.

TASTENBELEGUNG

F1 bis F4	Energiebank Ein/Ausschalter für jede der vier Energiebänke.
F9	Abfrage (aktiviert Tonschlüssel im Abfragemodus)
F10	Springen. Halten Sie die Taste gedrückt, um Energie bis zum Maximum aufzubauen, je nach dem, wieviel Energie dem Anzug zur Verfügung steht. Zum Springen wieder loslassen.
<>	Schiebt die Symbolreihe nach links oder rechts zur Auswahl eines Gegenstandes im Rucksack oder eines Tonschlüssel-Symbols.
Leertaste	Aufheben oder Ablegen eines Gegenstandes (je nach dem, ob das Objekt ausgewählt ist) oder Laden eines Symbols zum Abspielen in den Tonschlüssel.
Return	Spielt den Schlüsselcode ab, der in den Tonschlüssel geladen wurde.
Ziffernblock	9 & 3 schaltet zwischen den drei Modi der Multifunktionsanzeige um. 7 & 1 Waffen/Kamera-Auswahl je nach eingestelltem Modus.
Cursor links/ rechts	Wählt Anzugsystem zur Steuerung
Cursor auf	Schaltet gewähltes Anzugsystem an/ab
Cursor ab	Schaltet den Reparaturstatus des gewählten Anzugsystems an/ab.
Shift + Funktionstaste (F1-F10)	Legt die gegenwärtige Anzugeinstellung auf die Funktionstaste.
CTRL + Funktionstaste (F1-F10)	Ruft die Anzugeinstellung von der entsprechenden Funktionstaste ab.

COPYRIGHT Ⓒ& Ⓟ1991 The Assembly Line und US

CYBERCON III QUICKSTART (PARTENZA-VELOCE)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST:

Inserisci il dischetto nel drive ed accendi il computer. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

CBM Amiga:

Insersci il dischetto nel drive ed accendi il computer. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

IBM PC e Compatibili:

Carica in DOS. Al sollecito 'A>' inserisci il dischetto del gioco nel drive A, batti CYBERCON ed infine premi enter.

SICUREZZA

Cybercon III ha un integrale software protezione-copia sequenza di istruzioni. In vari punti del gioco, compreso subito dopo l'inizio, per procedere ulteriormente nel gioco, il giocatore deve passare attraverso un controllo di sicurezza. Quando, nel Complesso (Complex) interroghi alcune porte , a fianco della porta, su un pannello nero appare un codice alfa-numerico suddiviso in quattro parti. Le prime due lettere/numero si riferiscono all'anello esterno della Ruota Codice (Code Wheel) (fornito con il gioco): mettile in fila: la prima lettera/cifra sulla ruota esterna, la seconda sulla ruota interna. I due numeri cifre disotto, ti dicono su quale finestra della Ruota Codice devi andare. Batti dentro la lettera/numero che trovi lì. Per ogni risposta corretta ti verrà dato un codice Sonic Key per quella porta. Hai bisogno di tre risposte corrette. Premi RETURN per attivare ed aprire la porta. Il gioco può ora procedere.

PER MEMORIZZARE UN GIOCO

Per memorizzare un gioco devi prima entrare nella stanza di memorizzazione di gioco - esso può essere facilmente identificato dal codice ruota situato sulla porta. Una volta nella stanza vedrai una console di comunicazioni. Accostati a questa console ed essa si auto-attiverà richiedendo un disco sul quale puoi memorizzare il gioco (il dischetto non ha bisogno di essere formattato poichè questo viene fatto automaticamente). Una volta che hai inserito il dischetto, usa il sonic key per interrogare e poi fai funzionare la console - questo effettivamente memorizzerà il gioco (solo uno per dischetto).

Nota: Per uscire dalla stanza di memorizzazione di gioco hai bisogno del codice ruota come all'inizio del gioco.

RINTRODURRE UN GIOCO MEMORIZZATO

Ci sono due modi per rintrodurre un gioco memorizzato: Dopo che hai caricato il gioco o battuto ESC durante il gioco, apparirà un menu che permetterà all'utente di iniziare un nuovo gioco, di continuare un gioco (se rilevante) o di rintrodurre un gioco memorizzato. Prima di selezionare l'opzione di rintroduzione, assicurati che il dischetto del gioco memorizzato sia nel drive.

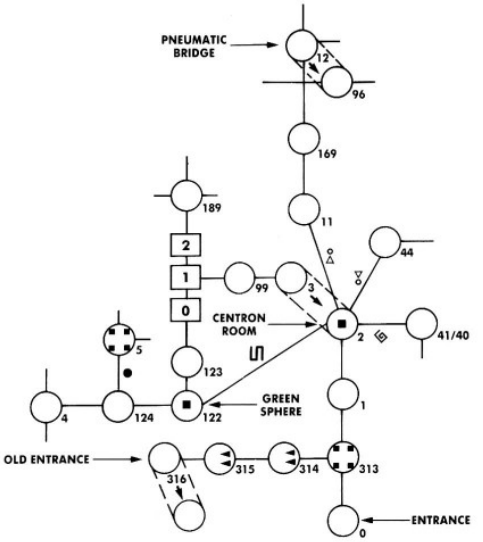
Se durante il gioco muori ed un dischetto del gioco memorizzato è nel drive, sarai automaticamente rintrodotto nella posizione di quel gioco memorizzato.

TASTI

F1 a F4	Banca Energia alterna acceso/spento per ciascuno delle quattro banche (se installate).
F9	Interroga (attiva sonic key nel metodo interrogare)
F10	Salto. Tienilo premuto per aumentare la potenza di salto al massimo che dipende però dalla potenza disponibile nel Power Armour (PA). Per saltare lascialo.
<>	Fa scivolare una striscia di icona a destra/sinistra per selezionare l'articolo zaino o l'icona sonic key.
Space	Raccoglie o fa cadere un oggetto (dipende da quale articolo è stato selezionato) o carica un'icona nel sonic key per il playback.
Return	Attiva il codice-tasto caricato nel sonic key.
Pannello Numerico	9 e 3 muove il display multi-funzionale tra i suoi tre metodi . 7 e 1 seleziona arma/ macchina fotografica dipendente però dal metodo sopra.
Cursore destra/sinistra	Seleziona il sistema PA per controllo.
Cursore su	Alterna acceso/spento sul sistema PA selezionato.
Cursore giù	Alterna acceso/spento sullo status riparazione del sistema PA.
Shift e tasto-function (F1-F10)	Memorizza il corrente PA predisposto su un tasto-function.
CTRL e tasto-function (F1-F10)	Rintroduce PA predisposto da quel tasto-function.

COPYRIGHT Ⓒ& Ⓟ1991 The Assembly Line e U.S. Gold Ltd. Tutti i diritti sono riservati.

PARTIAL MAP



KEY:

n

A Room – 'n' being the room number displayed when pause is used in that room.

Une pièce – 'n' représente le numéro de la pièce affiché lorsque la touche "Pause" est utilisée dans cette pièce.

Ein Raume – 'n' ist die Raumnummer, die auf dem Bildschirm erscheint, wenn "Pause" in diesem Raum benutzt wird.

Una stanza – 'n' à il numero della stanza mostrto quando si usa la pausa in quella stanza.

Direct Link – Rooms linked by these lines are linked via a doorway. Patterns drawn on link lines show the pattern displayed on the linking door. (This pattern may only be one side of the door).

Un lien direct – Les pièces reliées par ces traits sont reliées au moyen de portes. Les dessins représentés sur ces traits sont les mêmes que les dessins situés sur la porte servant de lien. (Il est possible que le dessin ne se trouve que d'un seul côté de la porte).

Direkte Verbindung – Räume, die durch diese Linien mitelnander verbunden sind, weisen eine Tür auf. Auf die Verbindungslinien gezeichnete Muster, zeigen das Muster an, welches auf der Verbindungstür dargestellt wird. (Dieses Muster darf nur auf einer der Türseiten sein).

Collegamento diretto – Le stanze collegate tramite queste lines hanno una porta comunicante. I disegni mostrati sulle lines di collegamento sono gli stessi di quelli sulla porta. (Questo disegno può essere soltanto su un lato della porta).

n

An Elevator – 'n' being the number of that stop relative to the bottom of the lift shaft. ie 0 = bottom stop, 1 = next stop up, etc. Elevators shown linked via a direct link are in the same shaft.

Un Ascenseur – 'n' représente le numéro de l'arrêt par rapport au bas de la cage d'ascenseur, c'est-à-dire: 0 = arrêt rez-de-chaussée, 1 = arrêt suivant etc ... Les ascenseurs représentés comme étant reliés par lien direct, sont dans la même cage.

Ein Aufzug – 'n' ist die Nummer der momentanen Etage, d.h. 0 = Erdgeschoß, 1 = 1. Etage usw.

Un ascensore – 'n' è il numero di quella formata partendo dal fondo del pozzo dell'elevatore. Cioè per esempio 0 = il fondo, 1 = la prima fermata, ecc.. Gli ascensori che si mostrano collegati direttamente appartengono allo stesso posso.

x

y

Indicates room 'x' is above room 'y' and one room can be seen and/or moved to from the other.

Indique que la pièce 'x' est au-dessus de la pièce 'y' et que vous pouvez voir et/ou pénétrer dans une pièce à partir de l'autre.

Zeigt an, daß sich Raum 'x' über Raum 'y' befindet. Ein Raum kann besichtigt und/ oder vom anderen aus betreten werden.

Indica che la stanza 'x' si trova sopra la stanza 'y' e che ai può vedere o muoverei da una stanza all'altra.

◄ **Wall mounted gun.**

Fusil installé sur un mur.

An die Mauer montierte Kanone.

Una pistola appesa al muro.

■ **Pillar or other features in room.**

Pilier ou autres caractéristiques de la pièce.

Säulen und andere Merkmale im Raum.

Una colonna o altri particolari dentro la camera.